

Kubb World | クップのルール

概要

用具

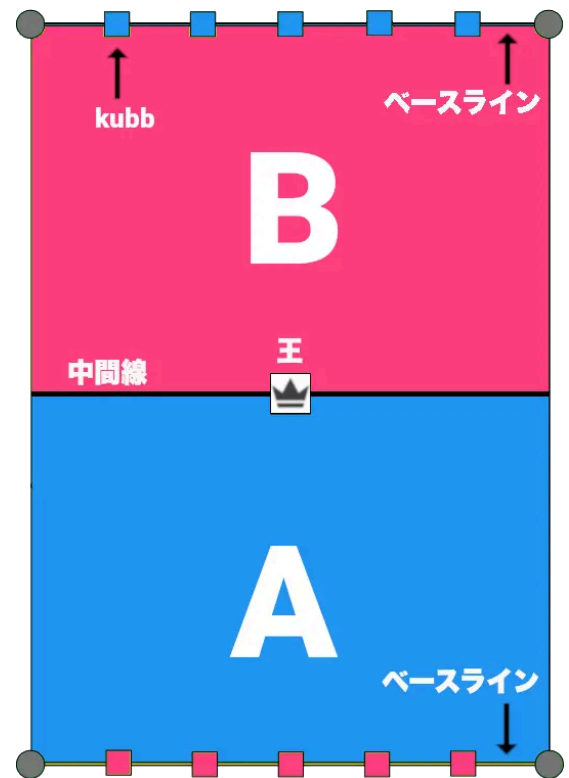
- 4本（または6本）のコーナーピンナ（フィールドマーク用ピン）
- 10個の長方形の木製ブロック、クップと呼ばれるもの
- 6本のカストピンナ（投擲棒）
- 1個のキング

設置

- コートが長方形になるようにコーナーピンナを配置する（図参照）
- 各ベースラインに5個のクップを等間隔で並べる
- キングをコート中央に直立させる

ゲームプレイ

- チームAは自陣のベースラインから、相手のベースクップに向けて2本のカストピンナを投げる
- チームAが倒したクップはチームBが拾い、チームAのコートに投げ返す。これらはフィールドクップとなり、着地した位置にそのまま立て直される
- 続いてチームBが、チームAのクップに向けて4本のカストピンナを投げる – まず立っているフィールドクップをすべて倒し、その後ベースクップを狙う
- あるチームがそのターン中にすべてのフィールドクップを倒せなかった場合、センターラインに最も近いクップが、相手チームの新しい（投擲）ベースラインとなる
- 以降はこの流れを繰り返し、両チームが交互に通常6本のカストピンナを投げ、相手のクップをすべて倒したチームがキングを狙える
- 先にキングを倒したチームが勝利する
- 倒れたクップは元のベースラインから投げ入れ、キングを狙う際も同じ位置から投げる
- ゲーム中に誤ってキングを倒してしまったチームは即座に敗北となる



ゲーム開始時のクップセットの配置。

詳細ルール

世の中には数多くのハウスルールが存在し、それぞれゲームの異なる側面を際立たせています。ここで詳しく解説するのは、最も広く採用されているルール、すなわちクップ世界選手権で使用されているルールです。

クップセットと公式寸法

クップセットは通常、ラバーウッド（rubberwood）と呼ばれる木材で作られます。硬く衝撃を吸収しやすいため、割れにくいのが特長です。10個のクップは高さ15cm、幅7cmの長方形ブロックです。キングは高さ30cm、幅9cmの一回り大きなピースで、上部に王冠の装飾が施されていることが多くあります。6本のカストピンナは長さ30cm、直径4.4cmです。セットにはさらに、コートの四隅を示す4本と、センターラインを示す2本（ただしこちらは付属しないセットも少なくありません）、合わせて最大6本のコーナーピンナが含まれます。

コートの配置

クップは幅5m、奥行き8mの長方形コートで行います。コートは四隅に立てた4本のピンで区切られ、サイドライン中央に置かれた2本のピンがコートを2つに分けます。チョークなどで境界線を追加してもかまいませんが、ゲームの進行を妨げてはいけません。各ベースラインには5個のベースクップを等間隔に並べ、キングはコート中央に直立させます。

ゲームの進め方

ゲームの開始は、チームAが自陣のベースライン後方（両足がサイドラインの内側にある状態）から2本のカストピンナを投げ、相手のベースクップを狙うところから始まります。投擲は必ずアンダーハンドで行い、棒の先端が投げる方向を向いていなければなりません。カストピンナを水平に回転させる（ヘリコプターの羽根のように回す）投げ方は禁止されています。



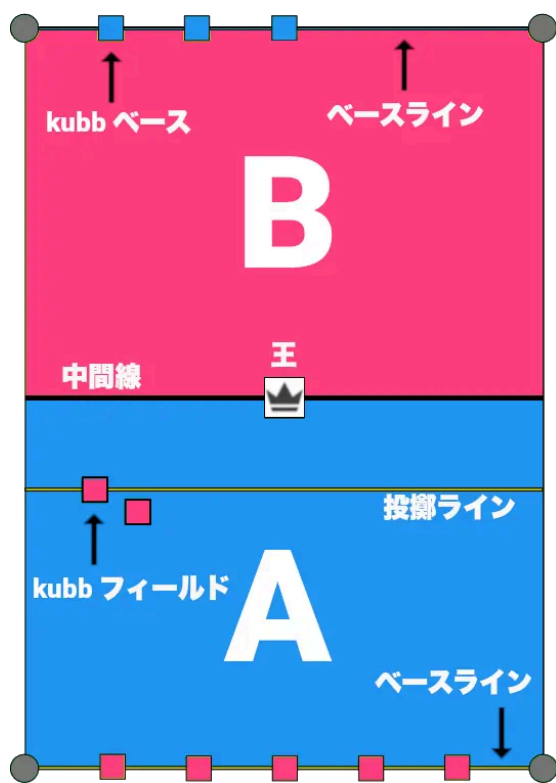
カストピンナはアンダーハンドで投げ、先端は投げる方向を向けます。

チームAが倒したクップは、チームBが拾ってAのコートに投げ返します。これらはゲームに「入った」クップとみなされ、フィールドクップと呼ばれます。フィールドクップがAのコート外に（無効な形で）着地した場合、1回だけ投げ直しが認められます。2回目も失敗した場合、チームAはそのフィールドクップを自陣内の好きな位置に置くことができますが、キングやコーナーからカストピンナ1本分以上の距離を空けなければなりません。無効になったフィールドクップを投げ直せるのは、その他すべてのフィールドクップを投げ終えたあとです。つまり、次に投げるフィールドクップ

によって、間接的に無効クップをゲームに戻すことも可能です。

相手のコートに正しく投げ入れられたフィールドクップは、着地したその位置に、チームAが示す向きで直立させます。フィールドの境界線上に着地した場合は、少なくとも底面の半分がコート内に収まるように立て直します。

続いてチームBが4本のカストピンナを投げます。ただし、ベースクップを狙う前に、まずチームAのフィールドクップをすべて倒さなければなりません。フィールドクップより先にベースクップが倒れてしまった場合は、それを立て直してベースクップとして扱います。あるターン内で正しく倒されたクップは、そのターン中に誤って立て直されても、倒れたままとして扱われます。



チームBはフィールドクップをすべて倒しきれませんでした。チームAは、想定された投擲ラインまで前進できます。

この流れが繰り返されます。倒れたクップは相手側に投げ返され、再び立て直されます。あるチームがそのターン内にすべてのフィールドクップを倒しきれなかった場合、センターラインに最も近いフィールドクップが、相手チームにとっての新しいベースラインとなり、投擲者はそのラインまで前進して投げるができます。このルールは、相手のフィールドクップおよびベースクップへの投擲にのみ適用され、フィールドクップ自体を投げ入れる際や、キングを狙う際は、元のベースラインから行います。

以降は、両チームが交互に通常6本のカストピンナを投げ合い、相手のフィールドクップとベースクップをすべて倒したチームが、キングを狙う権利を得ます。先にキングを倒したチームの勝利です！

重要: キングを倒してよいのは、相手側のクップがすべて倒れている場合のみです。もしそれより前にキングが倒れてしまった場合（カストピンナやクップが当たったことによるものも含む）、その原因を作ったチームがその試合に敗北します。